

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-190742

(43)Date of publication of application : 17.07.2001

(51)Int.Cl. A63F 7/02
A63F 13/12

(21)Application number : 2000-002942 (71)Applicant : SUN CORP

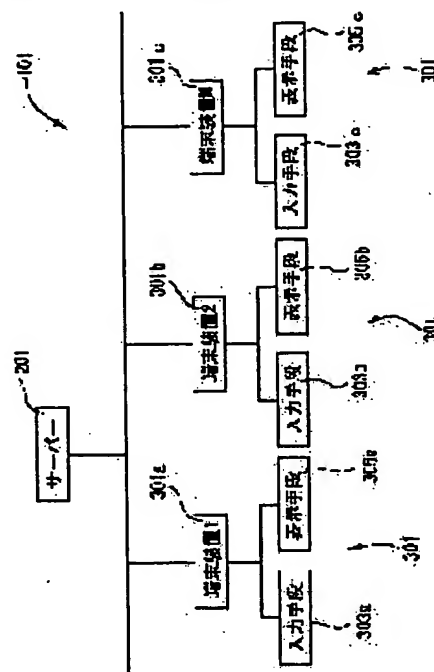
(22)Date of filing : 11.01.2000 (72)Inventor : HASEGAWA MASAHIKO

(54) GAME SYSTEM AND SERVER AND TERMINAL DEVICE USED FOR IT

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game system building technique which makes a player able to easily join a game and a game provider able to easily perform a collective control of the game.

SOLUTION: The game system 101 has a server 201 and a terminal device 301 to which game information is inputted from the server 201. The terminal device 301 executes a certain game based on the game information which includes information on the predetermined game result.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

THIS PAGE BLANK (USPTO)

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-190742

(P2001-190742A)

(43) 公開日 平成13年7月17日 (2001.7.17)

(51) Int.Cl.⁷

A 6 3 F 7/02
13/12

識別記号

3 0 2

F I

A 6 3 F 7/02
13/12

テ-マ-ト* (参考)

3 0 2 A 2 C 0 0 1
C 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 9 頁)

(21) 出願番号 特願2000-2942 (P2000-2942)

(22) 出願日 平成12年1月11日 (2000.1.11)

(71) 出願人 000106690

サン電子株式会社

愛知県江南市古知野町朝日250番地

(72) 発明者 長谷川 雅彦

愛知県江南市古知野町朝日250番地 サン
電子株式会社内

(74) 代理人 100064344

弁理士 岡田 英彦 (外3名)

Fターム (参考) 2C001 AA02 AA13 BB01 BB02 BD05

BD07 CB08 CC02 CC03

2C088 AA57 AA71 AA79 BA87 CA31

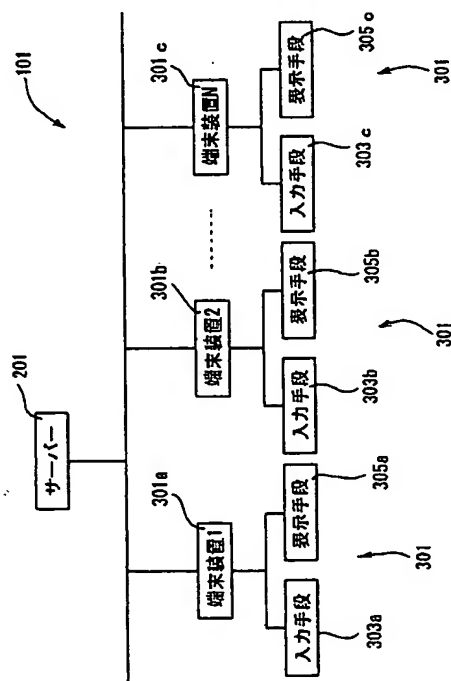
CA35

(54) 【発明の名称】 ゲームシステムおよび該ゲームシステムに用いられるサーバーおよび端末装置

(57) 【要約】

【課題】 プレーヤーがゲームに手軽に参加できるとともに、ゲーム配給者が当該ゲームの一括管理を容易に行うことができるゲームシステム構築技術を提供する。

【解決手段】 サーバー201と端末装置301とを有し、端末装置301にはサーバー201からゲーム情報が入力され、端末装置301は、ゲーム情報に基づいて所定のゲームを実行し、当該ゲーム情報は、予め決定されたゲームの結果に関する情報を含むよう構成されたゲームシステム101。



THIS PAGE BLANK (USPTO)

【特許請求の範囲】

【請求項1】 サーバーと、端末装置とを有するゲームシステムであって、

前記端末装置には、前記サーバーからゲーム情報が入力され、

前記ゲーム情報は、少なくとも当該ゲームの結果に関する情報を有することを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】 請求項1に記載のゲームシステムであって、前記ゲーム情報は、前記ゲームの結果に関する情報に基づいてプレーヤーに付与されるべき権利に関する情報を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項3】 請求項1または請求項2に記載のゲームシステムであって、前記ゲーム情報は、前記端末装置から前記サーバーに送られたゲーム実行に関する条件情報に基づいて決定されることを特徴とするゲームシステム。

【請求項4】 請求項1から請求項3までのいずれかに記載のゲームシステムに用いられるサーバー。

【請求項5】 請求項1から請求項3までのいずれかに記載のゲームシステムに用いられる端末装置。

【発明の詳細な説明】**【0001】**

【発明の属する技術分野】 この発明は、サーバーと端末装置を用いて、ゲーム配給者がプレーヤーに所定のゲームをプレイさせるゲームシステムの構築技術に関する。

【0002】

【従来の技術】 (第1の従来技術) 従来、例えばパチンコゲームやスロットゲームのように、プレーヤーがホール(遊技場)に設置された各種遊技台でゲームを行うとともに、当該ゲームの結果に基づいてプレーヤーに所定の権利(景品引換権など)を付与するゲームシステムがある。

(第2の従来技術) また最近のコンピュータ関連技術の発達に伴い、所定のゲームソフトを、配給側のサーバーからプレーヤー側の端末装置に配給し、プレーヤーが端末装置を使ってゲームを楽しむというタイプのゲームシステムが提供されつつある。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 ところで、ゲームを提供する側にとっては、多数のプレーヤーが所定のゲームを行う場合に、当該ゲーム全体における難易度を適宜調整することで当該ゲームの趣向を維持したいという要請や、ゲームの趣向を調整することでプレーヤー数を確保してゲーム配給収入の増加を図りたいという要請、すなわちゲームの結果について合理的な一括管理を行いたいという要請が働く。一括管理を行わなければ、プレーヤーがゲームで勝つのが困難すぎて客足が遠のく結果となったり、あまりにゲームに勝ち易くなって、ゲームの趣向が低下し興行収入が減少してしまうおそれがある。この点、上記第1の従来技術では、パチンコホール、すなわちゲーム配給側が各遊技台におけるゲームの難易度等

を適宜調整できるので、一括管理を容易に行えるという利点がある。一方、プレーヤーにとっては、一時の娯楽としてのゲームではあっても、その結果に対して設定された褒賞を獲得するスリルを味わいたいという要請に加え、かかるゲームに気軽に参加したいという要請が働く。上記第1の従来技術では所定の景品獲得権等の設定が容易に可能ではあるが、プレーヤーはわざわざ遊技場に足を向けざるを得ず、ゲームへの手軽な参加という点で難があった。この点、上記第2の従来技術では、プレーヤーはサーバーにアクセスして随意に所定のゲームの配給を受け、端末装置で気軽にプレーを楽しむことができるという利点はあるものの、端末装置に配給されたゲームは、当該端末装置毎に実行されてゲーム結果を出すのみであり、当該ゲームを配給する側にとっては、ゲームに参加するプレーヤー全体との関係でゲームの勝敗や難易度等の一括管理を行えず、ひいては景品交換権の配分管理等に支障をきたすという点で難があった。

【0004】 本発明の課題は、プレーヤーがゲームに手軽に参加できるとともに、ゲーム配給者が当該ゲームの一括管理を容易に行うことができる技術を提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】 上記した課題は各請求項記載の発明によって解決される。請求項1の発明によれば、所定のゲーム情報がサーバーを介して端末装置に入力される。このゲーム情報は、少なくとも、端末装置が実行しようとする所定のゲームに関し、当該ゲームの結果に関する情報を有している。すなわち、サーバー側(ゲームを配給する側)は、所定のゲームについて如何なる結果とするかを決定するとともに、少なくとも当該ゲームの結果に関する情報を有するゲーム情報を、端末装置側(プレーヤー側)に供給する構成とされている。これにより、例えば当該ゲームを行う多数の端末装置

(当該ゲームを行う多数のプレーヤー側)の中から、どの端末装置にどの程度勝たせるか、あるいは負けさせるかをゲーム全体との関係で一括的にコントロールすることができる。これにより、プレーヤーが端末装置を介してゲームに手軽に参加できるとともに、当該ゲームの結果に関する情報を有するゲーム情報をサーバーから端末装置に入力することで、ゲームを配給する側が当該ゲームの一括管理を容易に行うことができる。また上記サーバーから端末装置に入力されるゲーム情報は、当該ゲームの結果に関する情報のみならず、更に、当該ゲームを実行するための情報を含む構成としてもよい。例えばパチンコゲームをプレイする場合には、当該パチンコゲームの結果に関する情報とともに、当該パチンコゲームを実行するための情報(例えばパチンコゲーム実行プログラム)をゲーム情報に含ませる構成である。この場合、端末装置はサーバーから送られたゲーム情報に基づいてゲームを実行するとともに、当該ゲーム情報には当該ゲ

ームの結果が包含された構成となる。

【0006】上記ゲームシステムのゲーム情報には、更に、当該ゲームの結果に関する情報に基づいて「プレイヤーに付与されるべき権利に関する情報」を含むよう構成することが好ましい（請求項2記載の発明に対応）。プレイヤーに付与されるべき権利に関する情報の具体例としては、例えば、プレイヤーが当該ゲームに投入したポイント数に関する情報、ゲームの結果から生じたポイント得失数に関する情報、あるいは所定の景品の獲得権に関する情報等が掲げられる。

【0007】また上記ゲームシステムにおいては、当該ゲームを実行するための条件に関する情報を端末装置からサーバーに送ってゲーム情報を決定することが好ましい（請求項3記載の発明に対応）。この条件情報については、端末装置側（プレイヤー側）が希望するゲーム実行条件をサーバー側（ゲームを配給する側）に送り、この条件情報に基づいてサーバー側が、ゲームの結果に関する情報も含めたゲーム情報を決定し、決定されたゲーム情報を端末装置側（プレイヤー側）に配給するという構成が好ましい。条件情報の具体例については、例えば、ゲームの種類に関する情報（パチンコゲームやスロットゲーム等のうちのどのゲームを行うかに関する情報）、当該ゲームに投入されるポイント数に関する情報（例えばパチンコゲームであれば、手持ち球に相当する何ポイントの手持ちポイントをゲームに投入するかに関する情報）、前記ポイント数情報に対応してプレイヤーが獲得しようとする希望倍率に関する情報（当該ゲームに勝利したプレイヤーは、投入ポイントの何倍の獲得ポイントを希望するかに関する情報）、ゲーム実行時間に関する情報（当該ゲームの実行時間）などが掲げられる。

【0008】さらに、上記ゲームシステムに用いるべきサーバーないし端末装置自体についても構成することが好ましい（請求項4ないし請求項5記載の各発明）。

【0009】

【発明の実施の形態】本発明に係る各種の実施の形態として、下記に示す各種の構成を有する態様が掲げられる。

（第1の態様）「請求項3に記載のゲームシステムであって、前記ゲーム実行に関する条件情報は、当該ゲームの種類に関する情報、当該ゲームに投入されるポイント数に関する情報、前記ポイント数情報に対応してプレイヤーが獲得しようとする希望倍率に関する情報、ゲーム実行時間に関する情報を含むことを特徴とするゲームシステム」という態様が掲げられる。この態様によれば、ゲームの種類、投入ポイント数、プレイヤーの獲得希望倍率、ゲーム実行時間といった各種のゲーム実行条件に基づいて、ゲーム情報が決定されることになる。例えば、プレイヤーが端末装置を用いてサーバーに所望のゲーム実行条件を送り、入力されたゲーム実行条件に基づ

いてゲーム配給側がゲーム情報を決定し、決定されたゲーム情報をサーバーから端末装置に入力し、これによって各端末装置が所定のゲームを実行するというゲームシステムを構築することが好ましい。

【0010】（第2の態様）「第1の態様に記載のゲームシステムであって、前記ゲームの結果に関する情報は、前記希望倍率に関する情報と、ゲームの種類に応じて設定された当該ゲームに係る最大倍率に関する情報との比較に基づいて決定されることを特徴とするゲームシステム」という態様が掲げられる。この態様によれば、ゲームの結果に関する情報は、ゲーム実行に関する条件情報の一つとして端末装置からサーバーに送られた希望倍率に関する情報と、ゲームの種類に応じて設定された当該ゲームに係る最大倍率に関する情報との比較に基づいて決定される。すなわち、プレイヤー側が所望する希望倍率と、所定のゲームについて設定された最大倍率との比較によって、当該ゲームの勝敗等を一括的に管理することができる。なお最大倍率については、各ゲームに応じて固定値としたり、可動値とすることが可能である。また例えば、希望倍率は最大倍率を超えない範囲内に限定したり、希望倍率と最大倍率との差が小さくなる程にゲームに勝利しにくくなるように設定する構成が好ましい。

【0011】（第3の態様）「第2の態様に記載のゲームシステムであって、前記最大倍率に関する情報は、当該ゲームに対応して獲得可能な最大倍率に当該ゲーム配給側の利益率を付加して設定されることを特徴とするゲームシステム」という態様が掲げられる。この態様によれば、第2の態様のゲームシステムにおいて、ゲームの結果に関する情報を決定するに際し、ゲーム配給側の利益率を加味しつつ当該ゲームの勝敗等を一括的に管理することができる。

【0012】（第4の態様）「第1の態様に記載のゲームシステムであって、前記ゲームの結果に関する情報は、前記端末装置による前記サーバーへのアクセスの順位に基づいて決定されることを特徴とするゲームシステム」という態様が掲げられる。この態様によれば、ゲームの結果に関する情報は、端末装置がサーバーへアクセスする順位に基づいて決定される。すなわち、所定のゲームにアクセスする順位に基づいて、当該ゲームの勝敗等を一括的に管理することができる。

【0013】（第5の態様）「第1の態様に記載のゲームシステムであって、前記ゲームの結果に関する情報は、前記端末装置による前記サーバーへのアクセスの順位および前記希望倍率に関する情報の双方に基づいて決定されることを特徴とするゲームシステム」という態様が掲げられる。この態様によれば、ゲームの結果に関する情報は、端末装置がサーバーへアクセスする順位と、端末装置からサーバーに送られた希望倍率に関する情報に基づいて決定される。すなわち所定のゲームにアクセ

スする順位およびプレーヤーが所望する獲得希望倍率に基づいて、ゲームの勝敗等を一括的に管理することができる。

【0014】(第6の態様)「第1の態様に記載のゲームシステムであって、前記ゲームの結果に関する情報は、前記ゲームの種類に関する情報毎に保持されたゲームのプレー回数に関する情報に基づいて決定されることを特徴とするゲームシステム」という態様が掲げられる。この態様によれば、ゲームの結果に関する情報は、ゲームの種類に関する情報毎に保持された当該ゲームのプレー回数に関する情報に基づいて決定される。すなわち、選択された所定のゲームを何回実行したかというプレー回数歴に基づいてゲームの勝敗等を一括的に管理することができる。例えば所定のゲームのプレー回数が多しに当該ゲームに勝ち易く、少ない程に負け易く設定する等して、ゲームの勝敗を管理することが好ましい。

【0015】(第7の態様)「請求項1から請求項3までのいずれかに記載のゲームシステムであって、前記端末装置は、前記サーバーへの無線通信手段を含むことを特徴とするゲームシステム」という態様が掲げられる。この態様によれば、端末装置とサーバーとは無線通信手段を介して接続可能となり、プレーヤー側が一層手軽にゲームに参加しやすくなる。

【0016】(第8の態様)「請求項1から請求項3までのいずれかに記載のゲームシステムであって、前記端末装置は、携帯電話またはPHSであることを特徴とするゲームシステム」という態様が掲げられる。この態様によれば、端末装置とサーバーとは携帯電話またはPHSを介して接続可能となり、プレーヤー側が一層手軽にゲームに参加しやすくなる。

【0017】(第9の態様)「請求項1から請求項3までのいずれかに記載のゲームシステムであって、前記端末装置は、前記サーバーへの接続手段と、実行されるゲームを表示する表示手段とを含むことを特徴とするゲームシステム」という態様が掲げられる。この態様によれば、端末装置は、サーバーへの接続手段によってサーバーと接続を行い、ゲーム情報等の送受信を行うとともに、表示手段によってゲームの表示を行う。

【0018】(第10の態様)「請求項1から請求項3までのいずれかに記載のゲームシステム、または第1の態様から第7の態様までのいずれかに記載のゲームシステムであって、実行されるゲームは、パチンコゲーム、スロットゲーム、ビンゴゲーム、くじ引きゲームのいずれかであることを特徴とするゲームシステム」という態様が掲げられる。この態様によれば、本発明に係るゲームシステムにおいて実行される各種のゲーム形態が提供されることになる。

【0019】(第11の態様)「請求項1から請求項3までのいずれかに記載のゲームシステム、または第1の態様から第10の態様までのいずれかに記載のゲームシ

ステムに用いられる前記端末装置であって、パチンコホールに設置されることを特徴とする端末装置」という態様が掲げられる。この態様によれば、本発明に係るゲームシステムに用いられる端末装置がパチンコホールに設置されることで、既存のパチンコホールにおけるゲームの提供に際し、ゲーム配給者の一括管理が容易に行える。

【0020】(第12の態様)「第1の態様から第10の態様までのいずれかに記載のゲームシステムに用いられるサーバー」という態様が掲げられる。

(第13の態様)「第1の態様から第10の態様までのいずれかに記載のゲームシステムに用いられる端末装置」という態様が掲げられる。これらの態様によれば、上記した各種のゲームシステムに用いられるサーバーまたは端末装置が提供されることになる。

【0021】

【実施例】以下、本発明の実施例であるゲームシステムについて、図面を参照しながら詳しく説明する。本実施例に係るゲームシステム101の全体構造を図1に示す。概括的に見て、ゲームシステム101は、サーバー201と、端末装置群(第1番目の端末装置301a、第2番目の端末装置301b…第N番目の端末装置301c)とを有する。サーバー201はゲームを配給する側の利用に供され、各端末装置301はゲームに参加する各プレーヤーの利用に供される。すなわち各プレーヤーは、それぞれ端末装置301を用いてサーバー201にアクセスし、サーバー201は各端末装置301に必要な情報等を送信する構成とされている。このゲームシステム101では、端末装置301の一例として携帯電話が用いられている。この他にも、例えば専用の遊技機・PHSなどといった各種の携帯端末機器、パーソナルコンピュータなどが好適に用いられ得る。なお専用の遊技機の構成例については後述する。各端末装置301は、それぞれ入力手段303(図1では符号303a～303cで示される)および表示手段305(図1では符号305a～305cで示される)を有する。入力手段303は各種情報の入力を担当し、表示手段305はゲームの実行結果等の表示を担当する。表示手段305には通常のディスプレイが用いられている。

【0022】このゲームシステム101のサーバー201と端末装置301双方における処理の手順が図2に示される。このゲームシステム101を実施するに際しては、まずプレーヤーが端末装置を用いて所望の「ゲーム実行に関する条件」を設定する(ステップS1)。該条件としては、ゲームに投入しようとするポイント、実行しようとするゲームの内容(ゲームの種類)、当該ゲームに勝利した場合に、投入したポイントに対応してプレーヤーが獲得したいと考える希望倍率、ゲーム実行時間等が掲げられる。ここでゲームの内容(種類)として、パチンコゲーム・スロットゲーム・ビンゴゲーム・くじ引

きゲーム(インスタントくじ)の中からプレーヤーが所望のゲームを選択することができる。また希望倍率は、ゲーム勝利の褒賞として投入ポイントの何倍のポイントを獲得したいかに関するプレーヤーの希望値であり、プレーヤーが任意に設定できる。上記各種条件の設定には、図1に示す端末装置301の入力手段303や表示手段305が適宜利用される。

【0023】ゲーム実行に関する条件が設定されると、プレーヤーは、自己のユーザーID情報およびパスワード情報とともに、上記のゲーム実行に関する条件情報を、端末装置からサーバーに送信し(ステップS2)、これらをサーバーが受信する(ステップS3)。

【0024】上記各情報を受信したサーバーは、ユーザーID情報に対応してパスワード情報が正しく入力されたか否かを判断する(ステップS4)。なお、サーバーには、各会員のユーザーID情報、パスワード情報、ポイント情報等を含んだ会員情報が保持されている。ステップS4でパスワード情報が正しく入力されていないと判断された場合、サーバーと端末装置との間でエラーメッセージが送受信される(ステップS5およびS6)。これを受けて端末装置の表示手段(図1における符号305a等)は「パスワードエラー」を表示し、処理を再度ステップS1に戻す。ステップS4でパスワードが正しいと判断された場合、送信されたユーザーID情報に対応する残ポイント数から、プレーヤーが投入しようとするポイント数を減算した値がパラメーター「X」に入力される(ステップS8)。ユーザーID情報に対応する残ポイント数は、当該ユーザーがこのゲームシステムにおいて保有するポイント数、すなわち投入可能なポイントの最大値を示す値である。

【0025】次に上記パラメーターXの正負が判断される(ステップS9)。パラメーターXが負と判断された場合、それは当該ユーザーが保有する残ポイント数を超えるポイントをゲームに投入しようとしていることに他ならないので、サーバーと端末装置との間で「ポイント不足」のエラーメッセージが送受信される(ステップS10およびS11)。そして端末装置の表示手段に「ポイント不足」のメッセージが表示され、処理をステップS1に戻す。ステップS9でパラメーターXが正と判断された場合、入力された希望倍率と、選択されたゲーム内容に対応して設定された最大倍率との大小が判断される(ステップS13)。ここでゲーム内容に対応して設定された最大倍率とは、当該ゲームに勝利したプレーヤーが、投入したポイント数に対応して最大限獲得可能な倍率をいう。

【0026】ステップS13において入力された希望倍率が最大倍率を超えると判断された場合、サーバーと端末装置との間で「倍率エラー」のエラーメッセージが送受信される(ステップS14およびS15)。そして端末装置の表示手段に「倍率エラー」のメッセージが表示

され、処理をステップS1に戻す。ステップS13において入力された希望倍率が最大倍率の範囲内であると判断された場合、サーバー側は減算ポイント決定サブルーチンを実行する(ステップS17)。

【0027】減算ポイント決定サブルーチンにおける処理手順の詳細が図3に示される。減算ポイント決定サブルーチンでは、まず選択されたゲームの内容に応じた最大倍率がパラメーターSmaxに入力される(ステップS101)。次に、ゲーム配給側が当該ゲーム配給に際して設定した利益率(センター利益率)がパラメーターRに入力される(ステップS102)。センター利益率とは、当該ゲーム配給の対価としてゲーム配給者が得る利益であり、本実施例では当該ゲームにおける最大倍率の所定の割合として設定されている。次に、パラメーターRに1を加算した数値が、上記パラメーターSmaxに乘じられてパラメーターXに入力される(ステップS103)。すなわちパラメーターXは、所定のゲームにおいてプレーヤーが最大限獲得可能な倍率に、ゲーム配給者が得る利益率を加味した値となっている。

【0028】次に、プレーヤーが端末装置を介してサーバーに送信したゲーム実行に関する条件情報のうち、当該ゲームに投入するポイント数が、入力ポイントとしてパラメーターPinに入力され(ステップS104)、また希望倍率が、入力倍率としてパラメーターBinに入力される(ステップS105)。

【0029】次に、パラメーターkに対し、パラメーターSmaxをパラメーターBinで除した値が加算されて、新パラメーターkが設定される(ステップS106)。当該ゲームを初めて選択する場合には、パラメーターkの初期値は0とされている。換言すればパラメーターkの元の値に、上記Smax/Bin値を加えることによって、パラメーターkの現在値を設定している。従ってパラメーターkの現在値は、その直前の値に対し、Smax/Bin値を加えることによって求められる。パラメーターkの直前値は、ゲームの種類に対応してサーバー側に保持されている。

【0030】次に、上記パラメーターkとパラメーターXとの大小が判断される(ステップS107)。ステップS107においてパラメーターkがパラメーターXよりも大きいと判断された場合、パラメーターkからパラメーターXを減算した値が新たなパラメーターkの現在値に入力される(ステップS108)。そして上記入力ポイントを示すパラメーターPinと入力倍率を示すパラメーターBinを乗算した値から、パラメーターPinを減算した値が、パラメーターPに入力される(ステップS109)。このパラメーターPは、当該ゲームを実行した場合にプレーヤーが獲得することができるポイント数を示すパラメータである。ステップS107においてパラメーターkがパラメーターX以下であると判断された場合、パラメーターPには、投入ポイントを示すパラメーターPinをマイナス値

とした値が入力される(ステップS110)。このようにして入力されたパラメータPの値が、「増減ポイント」値とされ、メインルーチンのステップS18(図2参照)にリターンされる。ここで増減ポイントは、当該ゲームを実行した場合にプレーヤーが獲得ないし喪失するポイント数を意味し、ステップS107で $k > X$ と判断された場合には、プレーヤーはゲームに勝利したことを意味し、ステップS109を経てプレーヤーに増加ポイントが与えられる、またステップS107で $k < X$ と判断された場合には、プレーヤーはゲームに負けたことを意味し、ステップS110を経てプレーヤーの投入ポイント分がマイナスポイントに計上されることになる。すなわち、このゲームシステムにおいては、実際にプレーヤーが端末装置でゲームを実行する段階において、ゲームの勝敗を表す増減ポイントの処理が既に行われていることになる。なお、パラメータ値kの初期値や直前値等を適宜調整することにより、ステップ107の判断が調整できるよう構成し、例えば、ゲームの回数歴に応じて当該ゲームに勝ち易くなるよう設定したり、希望倍率が高くなる程、すなわちギャンブル度が高くなる程ゲームに勝ちにくく設定したり、投入ポイント数の多寡に応じてゲームの勝ち易さが適宜変更されるよう設定したりすることが可能である。

【0031】図3において増減ポイント決定サブルーチンを終了すると、次に図2に示すように、各プレーヤーのID情報に対応して、当該プレーヤーが有するポイントから上記パラメータPの値が増減され(ステップS18)、サーバーと端末装置との間で、当該増減ポイント値(ゲームの結果に関する情報)が送受信される(ステップS19およびS20)。

【0032】次に、端末装置において、画面表示サブルーチンが実行される(ステップS21)。この画面表示サブルーチンは、選択されたゲーム(例えばパチンコゲーム)のプログラムを実行し、設定されたゲーム時間中プレーヤーにゲームを行わせるためのサブルーチンであるが、その処理手順自体は公知のパチンコゲームの実行プログラムを流用しているため、詳細な説明は便宜上省略する。なお、かかるゲーム実行プログラムは、各端末装置に予め記憶させる構成としてもよいし、サーバー側から端末装置にダウンロードさせる構成としてもよい。画面表示サブルーチンを介して実行されるゲームは、図1に示された端末装置301の表示手段305に表示されプレーヤー側のプレーに供される。ゲーム時間が終了した際、表示手段305には、上記増減ポイント決定サブルーチンで決定された増減ポイントが表示されることになる(ステップS22)。ゲームに勝利した場合には増加ポイントが示され、ゲームに負けた場合には減少ポイントが表示される。そしてステップS1に戻ることになる。

【0033】図4から図6に、このゲームシステムにお

いて実行されるゲームの一態様を示す。既に述べたように、本実施例においては、端末装置として携帯電話が使用されている。携帯電話の表示画面中に、図4に示すような矩形入賞枠を表示するとともに、当該入賞枠を9個のマスの区画しておく。そして図5に示すように各マスをマスク処理しておく。次にゲーム実行中の所定の操作ないし所定の動作等により当該マスクが取り除かれた際に、図6に示すように、3個のマスの配列によって形成される第1から第8の列のいずれかに所定の図柄が並んだ場合には大当たり、並ばなかった場合には外れというように構成する。これによって、端末装置上においてゲームが実行されるようにし、プレーヤーが端末装置を用いてゲームをプレーすることができるよう構成するものである。さらに、かかる構成において、ゲーム表示速度に関し高速表示モード・通常表示モード・結果のみの表示モードさらには一時停止モード等の各種オプション機能を付与してもよい。

【0034】さらに別の実施例として、携帯電話ではなく、設置型の遊技機によって端末装置を構成した場合が図7に示されている。この端末装置401は、遊技機本体402に、サーバー接続のための無線通信手段403・表示手段としてのLCDパネル405・カード投入口407および遊技機操作のための操作ハンドル409が設けられることにより構成されている。無線通信手段403は、この実施例ではPHSまたは携帯電話ユニットが用いられている。この実施例における端末装置401は、例えば駅の待合室に設置されて時間待ちの客向け遊技機に供される他、当該遊技機を遊技場やパチンコホール内に複数台配置して擬似的な(いわゆる旧来のパチンコゲーム機ではない)パチンコ店を構成することもできる。

【0035】このゲームシステム101では、プレーヤーの側から見れば、端末装置を用いてゲーム実行の条件を設定し、サーバー201から配給されてきたゲーム情報に基づいてゲームを楽しみ、あたかも自己の技量に基づいて当該ゲーム勝利に挑み、その褒賞としてのポイント獲得を狙うといった本来的なゲームの醍醐味を気軽に味わうことができる。その一方において、ゲーム配給者から見れば、ゲーム実行条件に基づいて、ゲームの勝敗をサーバー側が決定した上でゲーム情報を端末装置に送信する構成とされている。すなわち、既に勝敗が決定されたゲームにつき、プレーヤーに対しては当該ゲーム勝利を自己の力量に基づいて挑む楽しさを与えつつも、実際には、どの端末装置にどの程度勝たせるかについて、ゲーム配給者側利益をも加味した上で一括的に管理するゲームシステムである。従って、このゲームシステムによれば、プレーヤーがゲームに手軽に参加できるとともに、ゲーム配給者が当該ゲームの一括管理を容易に行うことができる。さらにゲーム配給者の配給収入は、当該ゲームに参加したプレーヤー(端末装置)からアクセス

数ないし投入ポイント数に応じて確実に徴収できるので、ゲーム配給者の公正な課金システムが構築可能である。

【0036】この実施例では、ゲームの結果は、プレーヤーが設定した希望倍率と、当該ゲームにおいて設定された最大倍率との比較によって決定されていた。一方、ゲームの結果の決定には、これ以外に様々な手法が採用できる。例えば、ゲームの結果に関する情報につき、端末装置によるサーバーへのアクセスの順位に基づいて決定する構成が可能である。この構成によれば、プレーヤーが端末装置を用いて所定のゲームにアクセスする順位に基づいて、当該ゲームの勝敗等を一括的に管理することができる。

【0037】また、ゲームの結果に関する情報につき、端末装置によるサーバーへのアクセスの順位および上記希望倍率に関する情報の双方に基づいて決定する構成が可能である。この構成によれば、ゲームの結果に関する情報は、端末装置がサーバーへアクセスする順位と、端末装置からサーバーに送られた希望倍率に関する情報の双方に基づいて決定されるため、所定のゲームにアクセスする順位およびプレーヤーが所望する獲得希望倍率に基づいて、ゲームの勝敗等を一括的に管理することができる。

【0038】また、ゲームの結果に関する情報につき、ゲームの種類毎に保持されたプレーヤーの当該ゲームプレー回数に基づいて決定する構成が可能である。この構成によれば、ゲームの結果に関する情報は、ゲームの種類に関する情報毎に保持された当該ゲームのプレー回数に関する情報に基づいて決定される。すなわち、プレーヤーが選択した所定ゲームを何回実行したかというプレーヤーのプレー回数歴に基づき、ゲームの勝敗等を一括的に管理することができる。例えば、所定のゲームのプレー回数が多い程に当該ゲームに勝ち易く、少ない程に負け易く設定する等の管理が可能である。

【0039】さらに、所定のゲームに参加するプレーヤー（端末装置）の中から当該ゲームに勝利するプレーヤ

ー（端末装置）を乱数処理による抽選方式で選択する構成も可能である。あるいは、ゲームに勝利するまでのアクセス回数につき、乱数に基づいて所定の回数を設定しておくといった構成も可能である。

【0040】

【発明の効果】本発明によれば、プレーヤーがゲームに手軽に参加できるとともに、ゲーム配給者が当該ゲームの一括管理を容易に行うことができるゲームシステム技術が提供されることとなった。

【図面の簡単な説明】

【図1】実施例に係るゲームシステムの全体構造を示す図である。

【図2】ゲームシステムにおけるサーバーおよび端末装置が行う処理の手順を示すフローチャートである。

【図3】ゲーム結果を決定するために用いられる増減ポイント決定処理の手順を示すフローチャートである。

【図4】端末装置における表示手段の構成を示す図である。

【図5】同じく、端末装置における表示手段の構成を示す図である。

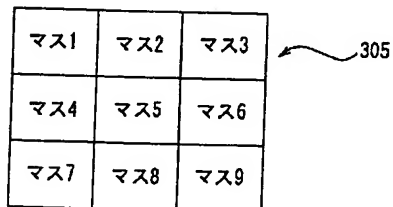
【図6】同じく、端末装置における表示手段の構成を示す図である。

【図7】端末装置の一実施例の構成を示す図である。

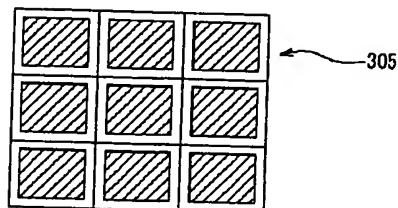
【符号の説明】

- 101 ゲームシステム
- 201 サーバー
- 301 端末装置
- 303 入力手段
- 305 表示手段
- 401 端末装置
- 402 遊技機本体
- 403 無線通信手段
- 405 LCDパネル
- 407 カード投入口
- 409 操作ハンドル

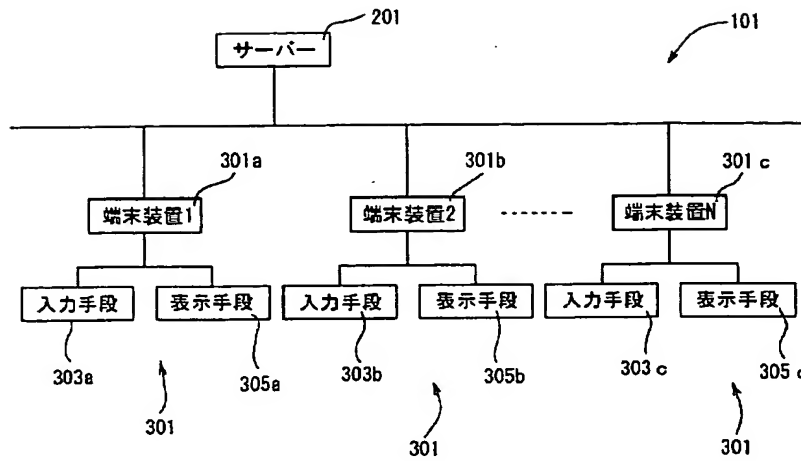
【図4】



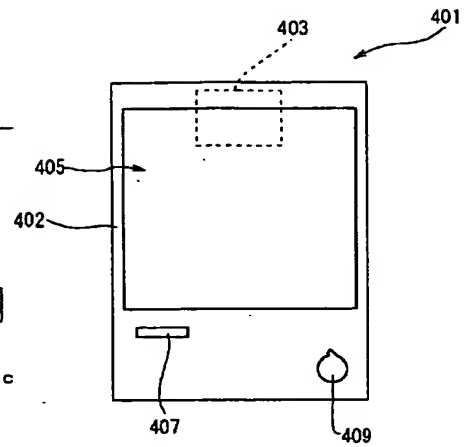
【図5】



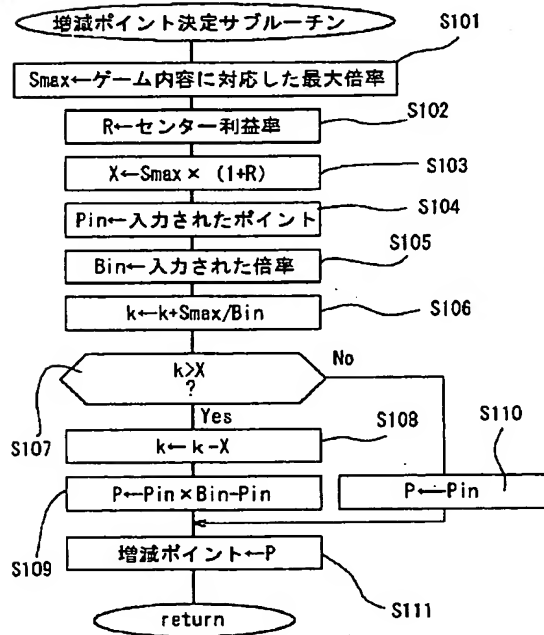
【図1】



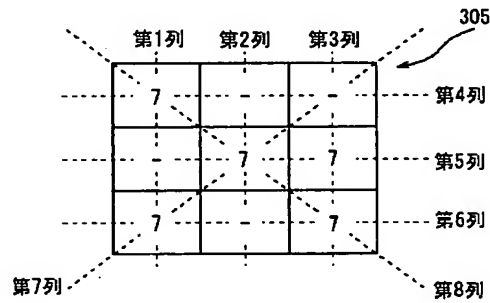
【図7】



【図3】



【図6】



【図2】

